ディーヴァ・ファンブック
マイクロデザイン著
ACTIVE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ

CONTENTS

協力／T&Eソフト

老いたる武皇帝の双眸に映るは
インドゥーラ帝国滅亡の序曲か……
禍々しき宝をたずさえし者ーヴリ
トラアルジェナの気配が近づく……

ACT　1

DIVA

メイキング　オブ　ディーヴァ

プロローグ

すべてはここから

5月の陽は暮れかけている。T&Eソフトの会議室にはやや倦怠感が漂い始めていた。
「パソコンゲーム市場はジャンルが出尽くした感じなんだよな」
「そうだな」
「…やっぱり、さっきでた、変態シューティング路線できまりですかね」
「じゃないの」
「2人同時プレイRPGは?」
「2人同時じゃないけど、RPGはハイドライドがあるからねえ、次はRPGじゃないジャンルがほしいよ」
そのとき、ヤスオチンが静かに口を開いた。この時を待っていたかのように。眼鏡の奥の目が、夕日を受けて、キラリと光る。
「…シミュレーションはどうです」
その瞬間会議室から倦怠感が払拭され、参加者達は一気にいろめきたった。
もちろん、反対するために、である。
ヤスオチンは手書きで、コピーされた4枚の企画書を全員に配った。
たしかにそれは、今までにないタイプのゲームには違いなかった。が……
「ぼく、シミュレーション嫌いだもん」
N13の猛反発にヤスオチンは一瞬ひるんだ。彼の発言には、反対する余地がない。「嫌い」……この「シミュレーション」というものに対する感情は、他の開発員も多かれ少なかれ持っているものだろう。
変な男モリ・ザーネは、ヤスオチンの提案に、はなっからとりあわない。
「やっぱり、変態シューティングできまりじゃないー?」
と、マイペースでたんたんと語る。
「シミュレーションなんて面倒臭いじゃない、覚えなきゃならないルールが多くて、楽しむのに手間がかかりすぎるよ」
「シミュレーションなんて、考えもしなかった……やる人いるのぉ」

「確かにマニアはいるんだろうけど、たくさんの人が楽しめるもんじゃないじゃない？」
「だから……」
ヤスオチン、予想はしていた全員の猛反発を細い体にしばらく受け取めていたが、意を決して、叫ぶ。
「シミュレーションをアクション化するの！　ハイドライドみたいにっ！」
会議室は静まりかえった。
全員が、言葉の意味を把握しかね、戸惑った様に顔を見合わせる。直後、再度の反発が。
「できるわけないって！」
「なんだか、いってる意味が分からないけどどういうもんなの？　もっとくわしく」
「えー、どっちつかずの中途半端なものになっちゃうんじゃないのお？」
という反対の嵐うずまくなか、ボボンボ太田が、
「んーそもそもシミュレーションてどう

いうものだか俺、わかんねえからなんともいえねえけどなぁ」

と、冷静な意見を吐いた。

彼は、企画書を何度か眺めていたが、この企画は実は、斬新なゲームシステムなんじゃないかと感じ始めていた。今はみんな、シミュレーションという言葉自体の持つイメージに反発してるけど、これは、もしかして……。そこへ、ハラボラ中島も合の手を入れた。

「わりとおもしろそーじゃん」

意気消沈しかかっていたヤスオチンの目が2人の味方を得て活気を取り戻した。

外はもう、すっかり、陽が暮れていた。が、会議の熱気はとどまる所を知らない。全員が知らず知らずのうち、ヤスオチンの企画にのせられていった。が、この企画「ディーヴァ」が、決定に至る道程は、まだ遠く、けわしかったのである。

第一章

　1986年5月。T&Eソフトでは、またぞろ陽気も良くなり、プログラマーも狂いだす……じゃなかった、年末商戦に向けて、企画を提案しなければならない時期にきた。ゴールデンウィークもついに、仕事でつぶしてしまった開発の連中も、それぞれに意欲を持って、新しい企画を考えているはずである。
　会議を一週間後にひかえ、ヤスオチンは、一人自宅で新ゲームの構想をねるべく、バラモン経典を開いていた。笑ってはいけない。彼はたしかに時代の先端をいくプログラマーであるが、同様、いやもしかするとそれ以上の情熱で、東洋思想文学に興味をもっていた。
　彼はまた、ボードゲームマニアを自称している。今回のゲームをシミュレーションにするのはもう決めている事だった。が、「ハイドライド」であれだけ斬新なシステムを作り出したT&Eがただのシミュレーションでは芸がない。
　では、どうするか？　いま、開発室では次回作には、シューティングという気配がこい。
「シミュレーションというジャンルは彼らには地味だと感じられるだろうなあ……」
　彼は畳の上に寝転がると、ため息をつく。開発室では、彼と同じ趣味を持つ者はいない。援護射撃は期待できなかった。
(何を隠そう、「ディーヴァ」が終わった今でもヤスオチンとボードゲームで遊んでくれる人はいなくて、彼はさみしい思いをしているらしい)
「そうだ！　シミュレーションの実戦部分をアクションゲームにしてやれば……」
　はねおきたヤスオチンの足元には、「大乗仏教」「世界神話大系」等の本が読みすてられ所狭しと転がっているが、彼は今、新しくできつつある世界にトリップして、何も気にとめていない。彼は鉛筆を握ると、手近な紙に、文章を書きとばしはじめた。

ガンバレ!! ヤスオチン!! Part I
ヤスオチンの部屋
キッチン
もんもん
できた!!
では
そろそろ
ねよう!!
ウルトラ
もん
もん
……
もん
ずぼん
zzz
Fin
ガンバレ!! ヤスオチン!! Part II
ハッ
しまった
またオフロで
ねむってしまった
すでに水
……
冷たい……
……
……
キュ
もあ〜〜
ド——
……
ほっ
終劇

それから数時間。最初の発想を得たヤスオチンはそれをふくらましにかかる。

もんもんとするヤスオチンの体からはオーラが発生する。頭の中のわけのわからん言葉から、次第に、クリシュナ、シヴァ、ヴリトラ、カリ・ユガ、ナーサティア……などのキーワードが、物語を形造ってくる。

舞台は、宇宙がいい。SFはなんていってもはやりだし。ボードゲームにもないわけじゃなし、パソコン少年にもとっつきやすいに違いない。

ここで、彼の頭の中で、シミュレーションゲーム＋インド哲学＋スペースオペラ＝「ディーヴァ」という公式が成立し、ゲームとしてまとめあげられてゆくのである。

これこそが、「ディーヴァ」の原点になる、ヤスオチン手書きの企画書であった。

さわやかな風と抜けるような青空。

ここ——T&Eソフトは、名古屋の郊外にあり、その会議室では、今まさに何

■T&Eソフトとは？

「ハイドライドI・II」で一躍ゲームソフトハウスの雄となった、T&Eソフト。ディーヴァでまた一歩差をつけたという感じだ。

昭和57年4月に発足した中日本映像㈱パソコンソフトウェア事業部を前身に、同年10月、株式会社ティーアンドイーソフトとして、現在の社長横山俊朗氏、副社長の横山英二氏によって、設立された。

それ以来、新しい時代を先取りした独創的な製品開発に力を注ぎ、既存のゲームの移植等は行わず、「スターアーサー伝説」を始めとして、一貫してオリジナルで勝負してきた。

みんな、気付いているかもしれないが、会社名のTとEは、社長、副社長の名前の頭文字なんだ。

このユニークな感覚は、ゲームソフトの開発にあたっても発揮され、アクションとRPGのあいのこ「ハイドライド」の成功をうながし、「ディーヴァ」を生み出す土壌となった。

ゲーム開発はとかくお金がかかり、新しいシステムでものを創るのは、会社にとっては冒険だ。シミュレーションとアクションを合体させるという、いままでにない企画を、成功させたT&Eソフトのベンチャースピリットにこれからも、期待しよう。

かが始まらんという緊迫感が、高まりつつある。

「では——」

席についた人達はいずれも若い。どうみても平均は20代だろう。その中でも、比較的、年かさの貫禄のある男性が口を開いた。

「T&Eソフト、年末商品についての企画会議を始めたいと思います——」

全員の視線が、彼に集まる。誰あろう、彼こそT&Eソフト社長、横山俊郎氏その人なのだ。（以下〝社長〟）

社長「今回の企画は何本位あがっているの？」

社長の隣にすわる、その弟、副社長の横山英二氏が答える。（以下〝副社長〟）

副社長「3本…4本位ですかね？」

「はい。4本です。」

答えたのは通称N13、T&Eソフトの看板プログラマー（？）だ。

ひょうきんが服を着て歩いてるような彼だがこの時ばかりは神妙に答える。なにしろそのなかには彼の企画した1本も入っているのだから。

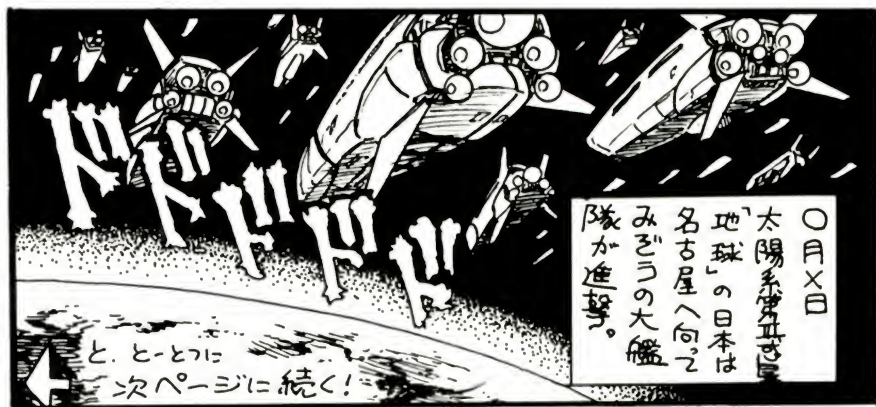
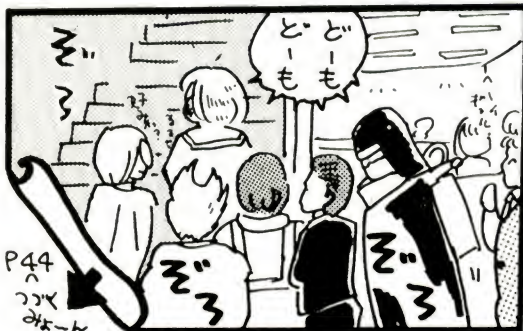
副社長「じゃまず、我が開発部の企画課課長、N13氏に新しい企画を発表してもらおうか。」

では、と彼は、企画書を取り出し、全員に配る。10数名の開発員達は手元のワープロでキチッと打たれた企画書に目を落す。

この一瞬は、「ハイドライド」で有名になり、ここでは、古株のN13もさすがに緊張する。

そして数瞬の後、大きな机をぐるりと囲む面々は、口々に感想や疑問をぶつけてくる。

彼の出した物は、車を使った、新しいタイプのシューティングゲームだった。

N13「やっぱり、ゲームの基本としては、

P44へつづくみょーん

シューティングだよね。使い古されているといっても、やるかやられるかっていう緊迫感は、ユーザーをひきつける…」

言葉を、誰かがさえぎる。

「でもねえ、だから、車を主人公に持ってくるのは趣味に走りすぎていません?」

痛い所を突かれたN13。

「ぐっ…。車を主人公に持ってきたのはそうだが、ゲームシステムとして、エンジンを積みなおしたり、タイヤを強化することで、パワーアップするという……」

「それこそ、趣味じゃないですか!」

反論ができないN13。実際、彼のカーキチ(もといT&Eソフトは皆そうだが)がこの企画に色濃く出ていることは、彼を知っている人にならすぐ分かる。

そこへ、モリ・ザーネがおもむろに出してきた2本目の企画は、やはりシューティング。これは、彼の通称「変なやつ」そのままに「変態シューティング」と呼ばれるもので、主人公が敵を撃つと、敵と同じ姿になってしまう(たとえば、岩を撃つと主人公は岩になり体当りの攻撃しか出来ない……)というユニークな発想で、かなりうけもよかった。本書の読者は、「ディーヴァ」でなければ、この「変態シューティング」をプレイすることに、なっていたかもしれない。

「形式は横スクロールで…」

つぶやくようにしゃべるモリザーネを横目に、ひそかに自分の企画書を握りしめるヤスオチン。案の上、大勢はシューティングに傾いている。

N13とモリ・ザーネは、「ハイドライド」以来のコンビだが、ここでT&Eソフトのグラフィックを一手に引き受ける2人組、ハラボラ中島と、三浦郎女が登場。3本目になる提案は2人同時プレイのRPGだ。

実は、今回の企画には、会社の方針と

■企画書のお上手な書き方

ゲームというものは、まず企画書からだ。たった一人で、全部やるのならともかく、一本のソフトが出来るまで莫大なお金をかけ、何十人という人が動く会社では、まず企画書を書く。そして、このゲームがうけそうか、技術的に可能か等を判断するのだ。君が、もしメーカーやソフトハウスに企画を持ちこんでみようとかいうなら、プログラム自体はともかく、企画書くらいきちんと書けなくては。

本書では、吉川氏の企画書を掲載したが、これは、あくまで社内企画書、気心の知れた人々と、うちわで検討するためのものだ。企画書というものは、第三者に見せて、どんなものか理解できるようなものでなくてはならない。だから、特定の映画やTV番組をひきあいに出して作品のムードを説明するのはあまりいい事じゃない。見ていない人がいるかもしれないのだから。

まず、ジャンル、形式(スクロー

して、

①現在あるパソコンとファミコンの全機種で出す。それぞれには互換性を持たせること。

②どのような形でもよいが、2人同時プレイが出来ること。

の、2つの条件が出されていた。

もちろん、今までの3本の企画ではなんらかのかたちでこの条件を生かしている。

「ディーヴァ」はこれらをウォーデータによる出力で解決している。

ところが、RPGで2人プレイをするのは、技術上、とても難しい事が、問題になってくる。また、内容をうんぬんできるほど、彼らの企画書は、練れていなかったのである。

これで3本の企画は出た。が、今ひとつどれもピンとこないとの思いが全員の胸の内にあった。横山社長も温厚な顔にやや難しい表情を浮かべ黙っている。

今は、活発な質疑応答も無くそれぞれがばくぜんと、3本の企画について感想を述べていた。よく聞こえるものは、「…やっぱり、さっきの変態シューティングですかねえ」という声だったが……。

ヤスオチンは、自分の番だぞ、と胸の奥で深呼吸してから、きりだした。

「シミュレーションは…」

このあとの展開はプロローグで既に紹介した通りである。

では、そのとき提出された企画書の内容を、実物をまじえ、紹介しよう。

☆はじめに

あと5日で給料日……25日は嬉しはずかし待ちに待ったゼ！　給料日である。みんな嬉しい、ボクも嬉しい25日……と、言いたい所だが、今月は5月である。

……中略……我々にはもう時間が残され

ルとか）、構成（ステージ数とか）は必ず書く。ストーリーは、登場キャラクターと目的、勝利の条件、を明記しておけば、ながながと書く必要はない。後、大事なことはグラフィック。画面の構成と、自キャラ、敵キャラ、アイテム等は、描いた方が絶対よい。

ていないのだ！
10月を締切りとしても、6、7、8、9、10月の5ヶ月しか残されていないのだぁぁぁ……!!
しかもMSXなんかなぁROMだから締切りが一ヶ月も早いんだゼイ。
シクシク…ファミコンなんかどーするんだろう？？？
ところが僕はとんでもねー野郎である。（コラコラ、何も言わないうちから、うなずくんじゃない）確かに手書きコピーのきったねー字だし、変な文章ではあるが、な、なんと今回の新作で「シミュレーションゲームをつくろーゼ！」と言ってしまうからである。

…中略…

けれども、シミュレーションゲームは今までメジャーになりきれなかったわけだから、とーぜんのごとく弱点を持っているわけだ。
その一つに「迫力がないっ！」というのがあると思う。いわゆるシミュレーションゲームの主流を占めるといわれるウォーシミュレーションも、大部隊を動かして戦闘をやっているはずなのにずぇんずぇーん興奮しない。…中略…
リアリティに欠けるというのだ。そこであたしゃ安直にひらめいた。
「戦闘シーンだけ映像と音でカバーしたげよーじゃないか！」
実に僕の発想は単純なのであーる。

（以上　本文より抜粋）

また、シミュレーションについて、簡単にヤスオチンが語った部分もあるので、この際、よくわかってない人のために掲載しよう。また、彼が「ディーヴァ」というものをシミュレーションとしてどのように捉えているかも理解できる。

☆シミュレーションゲームってなあーに

シミュレーションとは「よそおう」とか「〜ふりをする」とゆー意味の英語であり、現在はやりのRPGの原点でもあったりもする、意外と変なやつである。

…中略…

以下、めんどくさいのでSGと略す。
ここでは、あえて、ウォーンシミュレーションをSGと呼ばせてもらいたい。
SGはゲームという1つの世界の中で、実際に体験不可能な事を、データをもとに、擬似的に体験させるものです。

…中略…

SGもシステムによって、戦略級、作

戦級、戦術級、戦闘級、などに区分されるが、今回の企画では、戦略級+戦闘級というユニークなシステムをねらっております。

つまり、作戦参謀とエースパイロットを同時に体験させてあげようじゃない、という心温まるお話なの。

てなわけでSGはパラレルワールドでの実体験が全てである!

(以上原文より抜粋)

確かに、この企画書、普通、企画書といって連想するものとは、ほど遠いノリの軽さである。淡々としゃべるご本人とは、結びつかない。が、企画書としてあるべきポイントはガッチリ押さえてあった。

これをもとに、激しい言葉のやりとりが(想像するとちょっとおかしい)、名古屋弁も混じってかなり過激にかわされた。

結論は出ないまま第一回目の企画会議は終了した。

第二回目の企画会議は「ディーヴァ」を中心にさらに激しい言葉のやりとりがあった。くわしい事を書くと、それを読んで、今さら腹を立てるT&Eソフトの人がいるかもしれないのであえて避けよう。

ヤスオチンはシミュレーションというものが分からない面々に力説した。

が、いまだにピンとこない顔をしているやつもいる。もっとも、ぷっつん前駄やモリ・ザーネはいつもあんなものだけど……。

「じゃあ。一回やってみようか。シミュレーションゲーム!」

誰かがいったこの言葉にヤスオチンは

■神話の中のディーヴァ

アクティブ・シュミレーション・ウォー〈DA-VA〉の中で、銀河の初めからあった超存在〈神〉として登場しているディーヴァとはもともと、インドで仏教以前に信じられていた神々の総称です。

この神々は、主にヴェーダ神話とヒンズー教の神話においてよく描かれています。

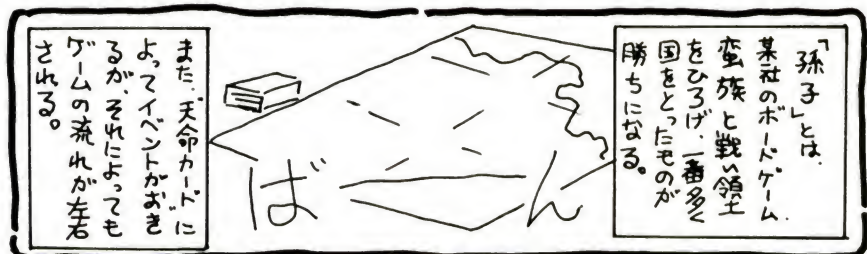
ヴェーダ神話では、ヴェーダと呼ばれる讃歌を捧げられた自然現象がそのまま神となった、いわゆる自然神としてのディーヴァが主なもので、その自然現象としての性格から、天界・空界・地界の三界に分けられて配されていました。ゲームの中に出てくる、インドゥーラやアシュビン、ルドラなどはみんなこの神話の神々の名前からとったものです。

ヒンズー教の神話は、ヴェーダ神話を基盤としていましたが、神話の内容、ディーヴァの地位は大分違っていました。ヒンズー教のディーヴァの中心となっているのは、破壊神シヴァ、維持神ヴィシュヌ、創造神ブラフマーの三神です。

インドに仏教がおこり、それが広まるにつて、ディーヴァも仏教の中に組みこまれて、〈天〉という名を受け仏教の守護者となりました。そして梵天(ブラフマー)、帝釈天(インドゥーラ)、大自在天(シヴァ)などと呼ばれるようになり、日本でも知られるようになったのでした。

すかさずうなずき、自宅の多々あるゲームのなかから、「孫子」というボードゲームを持ってきた。ちなみにヤスオチンの自宅は会社から歩いて5分の所にある。
が、会社が自宅になっている人もいるくらいで……それはさておき。
「孫子」は、某B社から、発売されている、ボードゲームの中でも比較的ルールが簡単で、多人数で出来るものであった。が、それはあくまで、マニアにとっての基準であるとヤスオチンは思い知る。プレイ開始後もルールが解らずまごつくやつが続出したのである。
が、この戦いも、会議に劣らず激烈であった！ そして、「ディーヴァ」のゆくえを決定する。
「孫子内藤圧勝事件」が起きてしまうのである……。
さてこの、おたけびも消えやらぬうちに、「ディーヴァ」はT&Eソフトの年末商品に決定してしまったのである。

つぶせ
つぶせ
ぎゃあぁっ
まず全員が吉川つぶしにかかった…。
1人を除いて
おラッピー
チャク
チャク
天命カード
一ち、モリザーネボボンボ太田は蛮族殺しにあけくれる。
たんたんとエキサイト
よし またまたラッキー
チャク
チャク
3ターン後グラフィックの三浦嬢つぶれる
や・やられたわっ
ふえたふえた
チャク
チャク
ワー
ワー
ラッキー
ゲームの流れを示しておす

内藤大帝国
はたっ
いぢめるっ?
やばい…
が、時すでにおそし。
シミュレーション初体験内藤氏完勝
はっはっはっ
はっ
シミュレーションゲームってやりとたのしーなー
なーなーなー
おっと!!

それにしても、ヤスオチンのすごい所は、これらをトリップ状態で書きながらも、ゲームとしてきちんと、成り立たせてしまった所にある。

もちろん細かい部分は後から行われるデバッグ作業で修正されていくのだが、大きなゲームのシステムはこのときトリップして書かれたものと、ほとんど変わってはいない。

この本の読者の中には、ゲームの企画書を書いてみたいと思ったひとも何人かいるだろう。何を書いたらいいか分からない、という人もいるかもしれないが、注意しなくちゃいけない点がある。

企画書というものはアイデアも大事だが、実現する可能性も持っていなくてはならないという事。この点、プログラマーでもあるヤスオチンは、機械の事、プログラムの事をよく解っていた。期間とプログラムの方法とかかる時間を、考えた上での企画だった。だからこそ、「ディーヴァ」は企画会議で、叩かれながらも生き残り、実現したといえる。

6月に入り、ヤスオチンは、企画が通った事にいつまでもウキウキしてはいられなくなった。彼は、基本となるストーリーを仕上げるため、またまた、PC-98をよっこいしょとかつぐと、自宅で、作業を開始した。

もっとも、これよりずっと後の地獄など彼には知るよしもない。

とりあえず今までは、社内の人間だけで通用すればそれでよかったが、今度からは、宣伝のためにも、きちんとしたものが必要になってくる。そのためのベースとなるものを彼は1週間がかりで造りあげた。

まず、ストーリーは7つに分かれなくてはならない。7機種それぞれに7つのストーリー。エピローグとプロローグは同じでいいだろう。いままでのゲームでは、いくつの機種に移植されてもストーリーは1つだった。が、「ディーヴァ」は7つのストーリーが複雑にからみあい、大きな1つの物語になるスケールのでかい企画なのだ。それぞれは1話完結の形をとりながらも、大きなストーリーを構成していなくてはならない。

ヤスオチンは、今度は小説家への華麗なる転身を図った。

主人公はもちろん7人。職業はそれぞれに違うほうがいい、なるべる個性を持たせたい。余談だが、ヤスオチンは、本当は主人公に女性を出したかった。7人もいるのに、男ばかりだ。

「ええーいむさっくるしい」

と、つぶやいたかどうかは知らない。

が、パソコンユーザーの事をここでも考慮しなくてはならなかった。なぜなら、ユーザーは圧倒的に男性が多く、彼らを主人公に感情移入させるには、男性の方である必要があった。

画面に直接、かわいい女の子が飛びまわるならともかく、戦略モードをうなりながら見つめ、ドライビングアーマーを

ぶんぶん振りまわすのだから。

ともかく彼は、このストーリーを驚くべき早さで仕上げた。

この時、生まれ出たストーリーは、今、マニュアルに載っているものとはちょっと違う。もっと趣味が反映した、複雑で観念的なSFであったようだ。(その点では、本書に掲載されている小説が原型をとどめているといえる) ディーヴァもアスラも宇宙の事象の一つの現れであるにすぎない……といったような。

この初期ストーリーは、ユーザーの年齢や、パソコンゲームの設定である事が考慮され、徐々に手を加えられ、現在の「ディーヴァ」のストーリーになる。それでも、インド神話の色彩を主人公や惑星の名前、エピソードに残した異色の作品であることは間違いない。ゲーム業界広しといえど、オリジナルでこんなものが書けるのは吉川泰生ただ一人に違いない。

そして、あがってきた原稿をもとに、パソコンゲームではめずらしい試みだが、キャラクター、メカの設定書が作られた。

B4サイズのアニメの設定書も顔まけの立派なものだ。当時のアルバイトの人が描いたが、潜かにこれで時間を喰ってしまったのがよくなかったとの噂も流れている。が、「ディーヴァ」のビジュアルイメージの定着のための試みとしてはユニークであったといえる。

ストーリー、及び、ゲームシステムの概略がそろったところで、「プレスリリース」を作成する。これは「ディーヴァ」の記事をのせたいよーといって下さる有難い出版社に送り、その記事を書く資料にしてもらうのだ。

「プレスリリース」の内容は左のような感じだ。

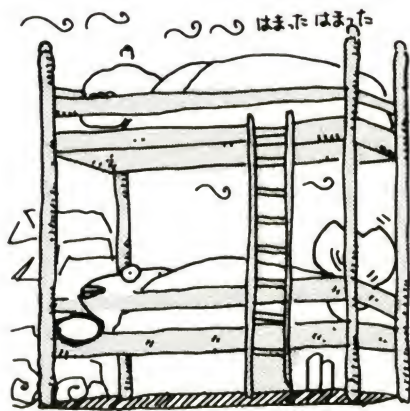
こうして、「ディーヴァ」は年末発売に向けて、第一歩を踏み出した。その一歩が、底無し沼への一歩だった。いや、地獄の1丁目であった。あいや、苦難の後の栄光への一歩であると、知る者は果たして、この時点で…いただろうか?

いたとしても、避ける術を持っていただろうか? 答えは、否。笑って地獄を待つしかなかったのである。予想していたのか、単なる仕事熱心か、N13は4月から、ゲームの音楽のプログラムルーチンをコツコツと作ってはいた……。作ってはいたが……。

ここで、とーとつに格言。

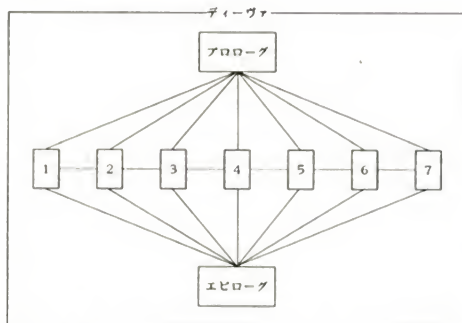
「焼け石に水」

6月も終わろうとしている。

現物のプレスリリース

○ストーリー

ディーヴァは７つのサブストーリーから成り、それぞれのストーリーが各パソコンに割り当てられる。

１：ヴリトラの炎（ＰＣ－８８０１mk2 ＳＲ）
２：ドゥルガーの記憶（ＦＭ－７７ＡＶ）
３：ニルヴァーナの試練（Ｘ１）
４：アスラの流血（ＭＳＸ）
５：ソーマの杯（ＭＳＸ２）
６：ナーサティアの玉座（ファミコン）
７：カリ・ユガの光輝（？？？？）

ストーリー概要

マウトレーア暦３７２２年、ビシュヌ銀河を４０００年もの長きに渡って治めてきたインドゥーラ帝国は、その統治の中心である惑星アルジェナが、謎の消失を遂げたことにより終えんを迎えた。しかし、何者かに導かれるかのように、７人の若者がその謎の究明と、ビシュヌ銀河復興のために立ち上がる。そして、その謎はビシュヌ銀河創造の起源にまで及び、予期せぬラストを迎える。

ACTIVE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ
CHRONICLE
すべては惑星アルジェナ、謎の消失から始まった――

12月11日 発売予定